2,10 DM
Nr. 51/21.12.1982

WALT DISNEYS

MICKY MAUS

ÖSTERREICH öS 16
SCHWEIZ sFr 2,10
LUXEMBURG frs 46
BELGIEN bfrs 46
ITALIEN Lire 1400
NIEDERLANDE hfl 2.70
SPANIEN Ptas 100

Die größte Jugendzeitschrift der Welt

Spiel und Basteiteil 2
Das bunte Schneemann-Spiel

GEWINNER DER WOCHE

Das Super-Gewinnspiel! Jede Woche insgesamt 1000 Mark zu gewinnen.

Und weiter geht's mit dem Super-Gewinnspiel!

Der Micky-Maus-Klub sucht die GEWINNER DER WOCHE

Jede Woche gibt's insgesamt 1000 Mark zu gewinnen!

Das ist eine ganz tolle Überraschung: Das MMK-Gewinnspiel „Gewinner der Woche" ist jetzt **noch einfacher** und **noch attraktiver.** Denn: **Du kannst jetzt – in dieser Minute – selbst feststellen, ob Du zu den Gewinnern der Woche gehörst und damit auf jeden Fall bares Geld gewonnen hast.**

TEILNAHMESCHEIN

1	In welchem Monat bist Du geboren?	Jan		Feb		Mär		Apr		Mai		Jun							
		Jul		Aug		Sep		Okt		Nov		Dez							
2	An welchem Wochentag hast Du in diesem Jahr Geburtstag?	Mo		Di		Mi		Do		Fr		Sa		So					
3	Mit welchem Buchstaben fängt Dein Nachname an?	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M					
		N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z					
4	Welche Hausnummer hat das Haus, in dem Du wohnst?	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
		21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
		41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
		61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
		81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	prober als 100

Absender

Und so einfach stellst Du fest, ob Du gewonnen hast:
Kreuze auf dem Teilnahmeschein, den wir hier abgebildet haben, in jeder Reihe das auf Dich zutreffende Feld an – wahrheitsgemäß natürlich! (Ein Beispiel: Wenn Du in diesem Jahr an einem Mittwoch Geburtstag hast, kreuzt Du in der zweiten Reihe „Mi"an.)
Wenn alle Deine 4 Kreuze in Feldern stehen, die wir hier weiß gelassen haben, gehörst Du zu den Gewinnern der Woche und hast in jedem Fall bares Geld gewonnen: 1000 Mark, wenn Du der einzige Gewinner bist, den entsprechenden Teil von 1000 Mark, wenn es mehrere Gewinner gibt.
Du kannst übrigens auch ohne Ankreuzen des Teilnahmescheins mitmachen und gewinnen! Näheres dazu sagen wir Dir unten im Kasten.
Wenn Du Gewinner bist, dann, und nur dann, schreibe an uns! Wie Dein Brief an uns aussehen muß, sagen wir Dir unten im Kasten.

Und nicht traurig sein, wenn Du heute nicht bei den Gewinnern bist: Nächste Woche kommt mit dem neuen Teilnahmeschein die neue Gewinn-Chance!

In diesem Kasten sagen wir Dir, was Du tun mußt, wenn Du gewonnen hast!

Zu den Gewinnern der Woche gehörst Du, **wenn Du den Teilnahmeschein in dieser MICKY MAUS so angekreuzt hast, daß alle Deine 4 Kreuze in den weißen Feldern stehen. Natürlich mußt Du Deine Kreuze wahrheitsgemäß gesetzt haben!**

Wenn Du zu den Gewinnern gehörst, muß du folgendes tun, um Deinen Gewinn zu bekommen:
Schneide den richtig angekreuzten Teilnahmeschein aus! Vergiß nicht, Deine Adresse draufzuschreiben!
Stecke den Teilnahmeschein in einen Briefumschlag und schicke ihn **per Einschreiben** an folgende Adresse: „Gewinner der Woche", z.Hd. Herrn Gustav Richard, Postfach 1215, 7000 Stuttgart 1.
Letzter Einsendetag für den Teilnahmeschein in diesem Heft ist **Donnerstag, der 23. Dezember 1982** (Datum des Poststempels).

Wenn Du kein Micky-Maus-Heft hast oder es nicht zerschneiden willst, dann kannst Du auch folgendes machen:
Schreib an dieselbe Adresse wie oben einen Brief, in dem steht:

„Ich gehöre zu den Gewinnern der Woche! Denn ich bin im Juli geboren, mein Geburtstag fällt in diesem Jahr auf einen Freitag, mein Nachname fängt mit P an, und ich wohne in einem Haus mit der Hausnummer 17!"

Und noch etwas ganz Wichtiges:
Wir wollen natürlich nicht, daß geschummelt wird. Deshalb:
Egal, ob Du uns den ausgeschnittenen Teilnahmeschein oder einen Brief schickst – **lege auf jeden Fall eine Kopie Deiner Geburtsurkunde oder Deines (Kinder-) Ausweises bei!** Du hast ja sicher Verständnis dafür, daß wir uns vorbehalten, Deine Angaben nachzuprüfen.

ACHTUNG! Nur Gewinner schicken ein!

© Walt Disney Productions

Walt Disney's

ONKEL DAGOBERT

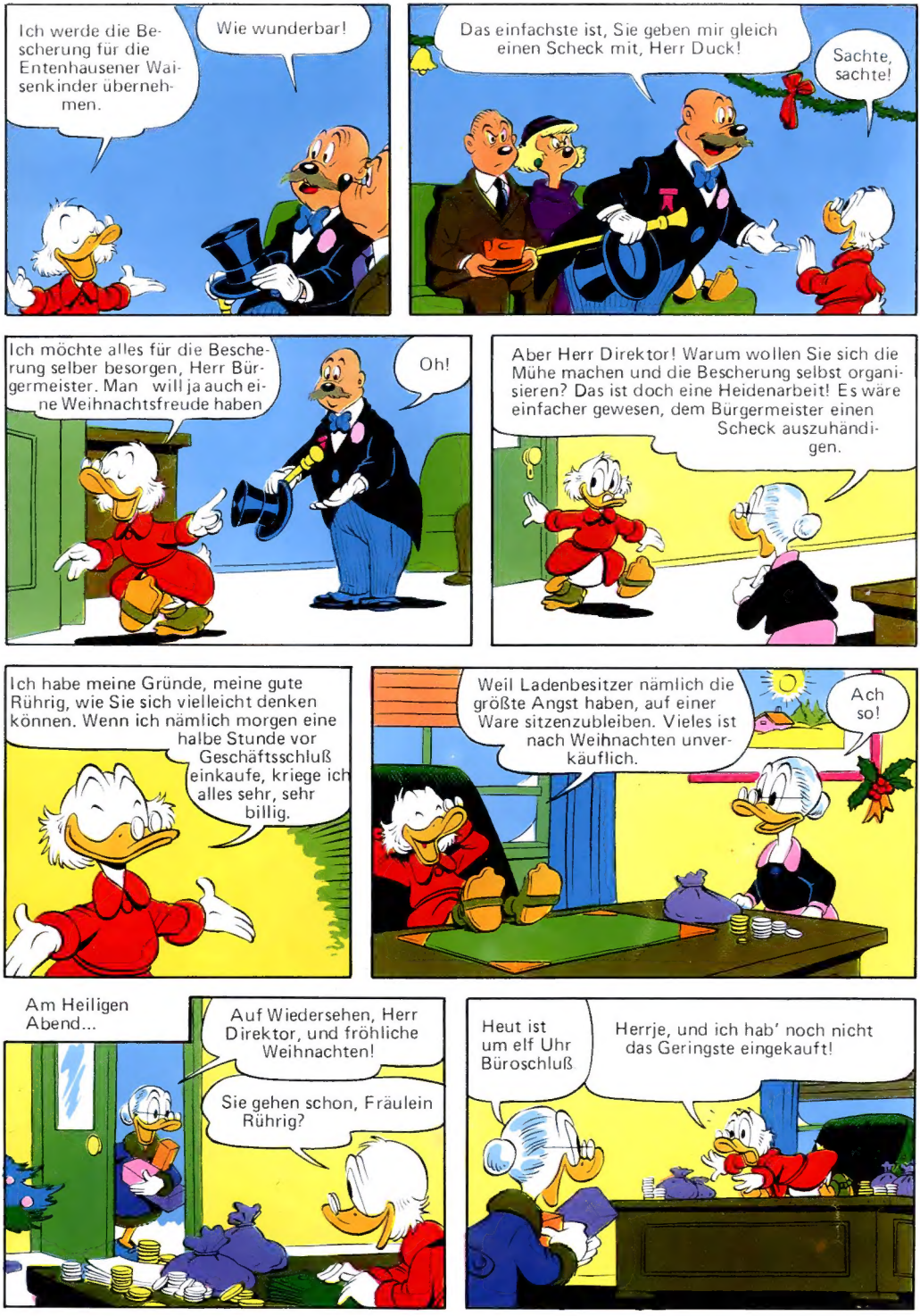
Für einen guten Zweck

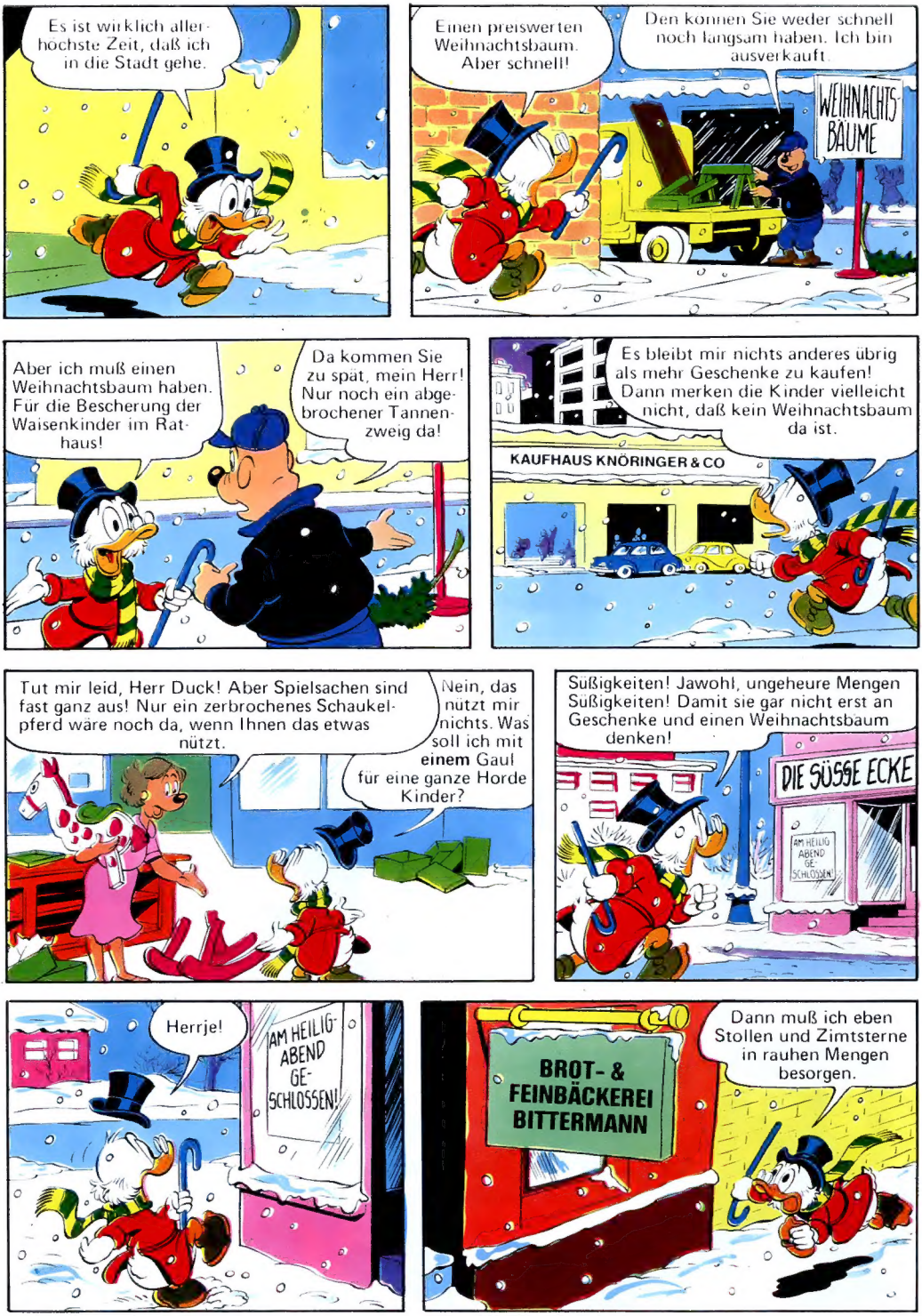
Greifen wir also zum besseren Verständnis der Situation auf den Tag vor Weihnachten in der Chefetage des Duckschen Bankhauses zurück...

Micky Maus wird in Gemeinschaft verlegt von Ehapa Verlag GmbH, D-7022 Leinfelden-Echterdingen 3, Postanschrift: Postfach 1215, 7000 Stuttgart 1, Egmont Verlag GmbH, Tivoligasse 52, A-1120 Wien, Egmont Verlag AG, Goldhaldenstraße 55, CH-8702 Zollikon.
Herausgeber: Adolf Kabatek. Chefredaktion: Dr. Erika Fuchs (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt). Redaktion: Dorit Kinkel. Anzeigen: Kurt H. Lessig, Tel. 07 11/79 71 – 353 (verantwortlich für den Anzeigeninhalt). Anzeigenverkauf: Ute Maier-Stehle, Tel. 0711/7971 – 354. Spiel- und Basteiteil: Uli Vogel, Manfred Bäumchen. Grafik: Ute Krautwasser, Günter Schmidt. Produktion: Klaus F. Wagner. Anzeigenpreise lt. Tarif 16 vom 2.1.1982. Abonnementpreise: Bei jährlicher Vorauszahlung DM 87,30, bei halbjährlicher Vorauszahlung DM 49,15 (PScha Stgt. 10195 – 704 BLZ 600 100 70). Sammelmappe für ein Vierteljahr (13 Hefte) 6,50 DM je Mappe (zuzgl. Porto). In allen Preisen ist die Mehrwertsteuer enthalten. Erscheinungsweise wöchentlich im 32. Jahrgang. Kupfertiefdruck: W. Girardet, Essen.
Copyright 1982 Walt Disney Productions.

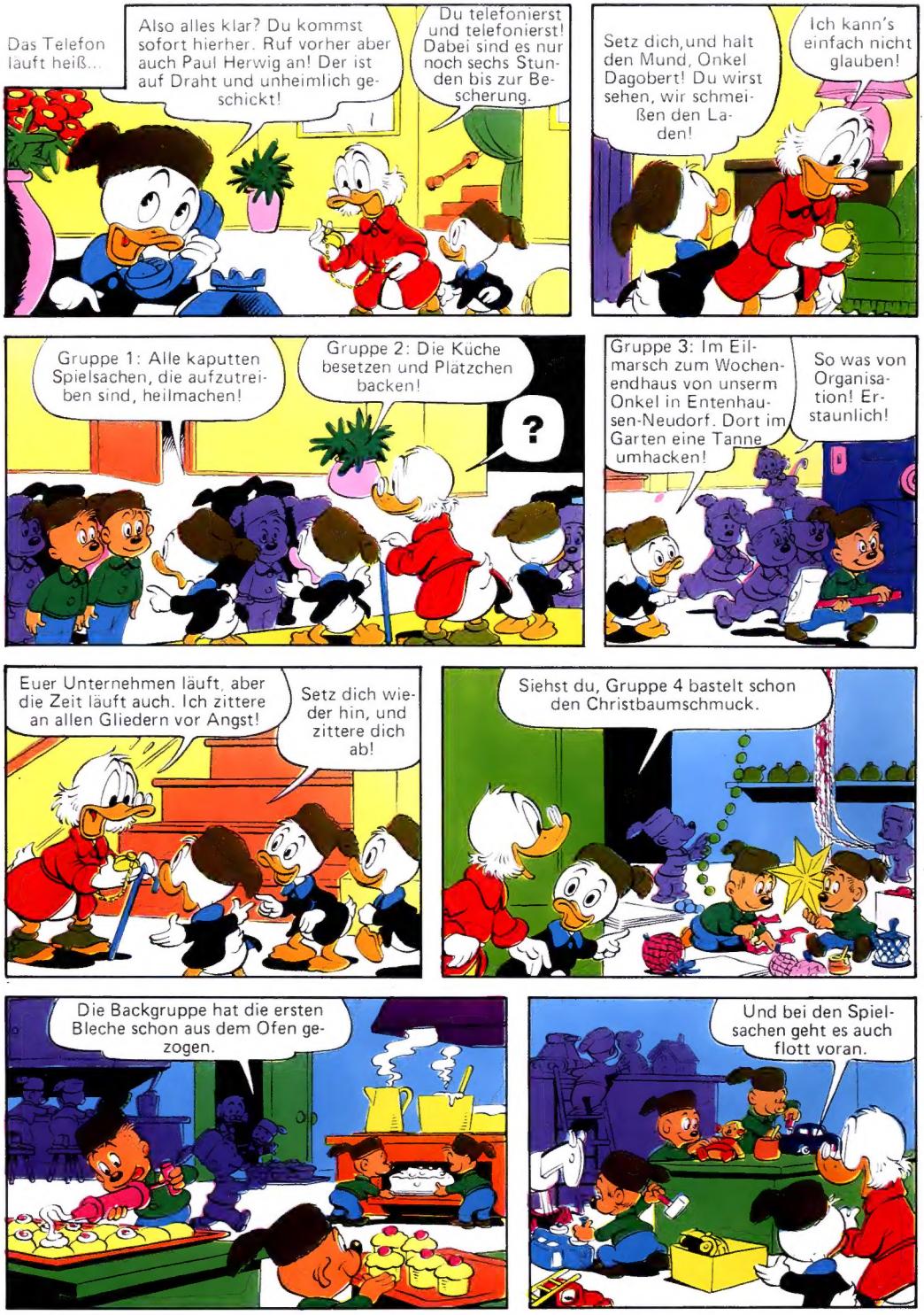
Erscheint unter Code Moral EUROPRESSJUNIOR Kontrolle

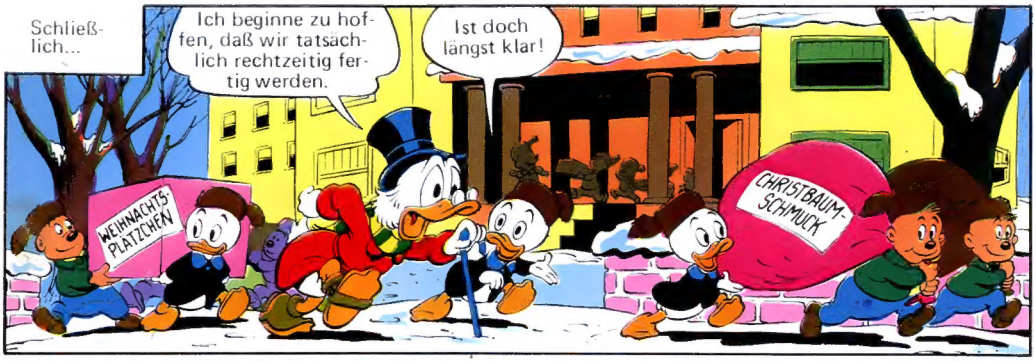
Eins kann ich Ihnen gleich sagen: bekommen tut nur einer was! Weil der Herr Direktor grundsätzlich zu Weihnachten nur **eine** Spende lokker macht.
Irgendwelche Besucher heut morgen, Fräulein Rührig?
Ja, Herr Direktor! Ihre Neffen wollen einen Zuschuß für ihr Fähnlein Riebelschwoof oder wie es heißt, der Bürgermeister für die Waisenkinder, ein Herr vom...
Genug! Ich kenn' das schon! Zu Weihnachten will mich jeder ausnehmen wie eine Weihnachtsgans.
Alles sagen natürlich, es sei für einen guten Zweck, aber welcher ist der beste? Das ist hier die Frage.
Ein lichter Gedanke, Fräulein Rührig! Ich übernehme die Waisenkinder. Da komm' ich am billigsten weg.
Sie werden schon gespannt sein, meine Herrschaften, für welchen der vielen so sehr guten Zwecke ich mich in diesem Jahr entschieden habe.
!
!
Für meinen!
Na, mach schon!


Ich werde die Bescherung für die Entenhausener Waisenkinder übernehmen.
Wie wunderbar!
Das einfachste ist, Sie geben mir gleich einen Scheck mit, Herr Duck!
Sachte, sachte!
Ich möchte alles für die Bescherung selber besorgen, Herr Bürgermeister. Man will ja auch eine Weihnachtsfreude haben.
Oh!
Aber Herr Direktor! Warum wollen Sie sich die Mühe machen und die Bescherung selbst organisieren? Das ist doch eine Heidenarbeit! Es wäre einfacher gewesen, dem Bürgermeister einen Scheck auszuhändigen.
Ich habe meine Gründe, meine gute Rührig, wie Sie sich vielleicht denken können. Wenn ich nämlich morgen eine halbe Stunde vor Geschäftsschluß einkaufe, kriege ich alles sehr, sehr billig.
Weil Ladenbesitzer nämlich die größte Angst haben, auf einer Ware sitzenzubleiben. Vieles ist nach Weihnachten unverkäuflich.
Ach so!
Am Heiligen Abend...
Auf Wiedersehen, Herr Direktor, und fröhliche Weihnachten!
Sie gehen schon, Fräulein Rührig?
Heut ist um elf Uhr Büroschluß
Herrje, und ich hab' noch nicht das Geringste eingekauft!


Es ist wirklich allerhöchste Zeit, daß ich in die Stadt gehe.
Einen preiswerten Weihnachtsbaum. Aber schnell!
Den können Sie weder schnell noch langsam haben. Ich bin ausverkauft.
WEIHNACHTS-BÄUME
Aber ich muß einen Weihnachtsbaum haben. Für die Bescherung der Waisenkinder im Rathaus!
Da kommen Sie zu spät, mein Herr! Nur noch ein abgebrochener Tannenzweig da!
Es bleibt mir nichts anderes übrig als mehr Geschenke zu kaufen! Dann merken die Kinder vielleicht nicht, daß kein Weihnachtsbaum da ist.
KAUFHAUS KNÖRINGER & CO
Tut mir leid, Herr Duck! Aber Spielsachen sind fast ganz aus! Nur ein zerbrochenes Schaukelpferd wäre noch da, wenn Ihnen das etwas nützt.
Nein, das nützt mir nichts. Was soll ich mit **einem** Gaul für eine ganze Horde Kinder?
Süßigkeiten! Jawohl, ungeheure Mengen Süßigkeiten! Damit sie gar nicht erst an Geschenke und einen Weihnachtsbaum denken!
DIE SÜSSE ECKE
AM HEILIG-ABEND GE-SCHLOSSEN!
Herrje!
AM HEILIG-ABEND GE-SCHLOSSEN!
BROT- & FEINBÄCKEREI BITTERMANN
Dann muß ich eben Stollen und Zimtsterne in rauhen Mengen besorgen.

AUS-VERKAUFT!
Nein!
Ein schwerer Schock...
Mir bricht der kalte Schweiß aus! Die Enttäuschung der Kinder! Das Entsetzen des Bürgermeisters! Die ganze Stadt wird über mich reden!
Ich muß weg! In die Fremde, wo mich niemand kennt! Schluchz!
Plötzlich...
Ist das nicht Onkel Dagobert, der da auf der Bank sitzt?
Na klar! Das ist er!
Schlu-huchz!
Nach frohem Fest sieht er nicht aus!
Was ist denn, Onkel Dagobert?
Ach, ich mag gar nicht darüber reden!
Man tut's dennoch...
Weil du ein Schundnikkel bist, Onkel Dagobert! Davon kommt's!
Mußt du dir abgewöhnen!
...und da habe ich in keinem Geschäft mehr was gekriegt und stehe da mit leeren Händen.
Aber jetzt wollen wir erst mal beraten, was zu tun ist!
Zu tun? Meint ihr wirklich, man kann noch was tun? Wenn ihr das hinkriegt, gewähre ich auch jeden Wunsch.
Abgemacht! Also zuerst: können wir in dein Haus?
Wir müssen vor allen Dingen telefonieren.
Ihr könnt machen, was ihr wollt! Ich bin im voraus mit allem einverstanden.


Das Telefon läuft heiß...
Also alles klar? Du kommst sofort hierher. Ruf vorher aber auch Paul Herwig an! Der ist auf Draht und unheimlich geschickt!
Du telefonierst und telefonierst! Dabei sind es nur noch sechs Stunden bis zur Bescherung.
Setz dich, und halt den Mund, Onkel Dagobert! Du wirst sehen, wir schmeißen den Laden!
Ich kann's einfach nicht glauben!
Gruppe 1: Alle kaputten Spielsachen, die aufzutreiben sind, heilmachen!
Gruppe 2: Die Küche besetzen und Plätzchen backen!
?
Gruppe 3: Im Eilmarsch zum Wochenendhaus von unserm Onkel in Entenhausen-Neudorf. Dort im Garten eine Tanne umhacken!
So was von Organisation! Erstaunlich!
Euer Unternehmen läuft, aber die Zeit läuft auch. Ich zittere an allen Gliedern vor Angst!
Setz dich wieder hin, und zittere dich ab!
Siehst du, Gruppe 4 bastelt schon den Christbaumschmuck.
Die Backgruppe hat die ersten Bleche schon aus dem Ofen gezogen.
Und bei den Spielsachen geht es auch flott voran.


Schließlich...
Ich beginne zu hoffen, daß wir tatsächlich rechtzeitig fertig werden.
Ist doch längst klar!
WEIHNACHTS-PLÄTZCHEN
CHRISTBAUM-SCHMUCK

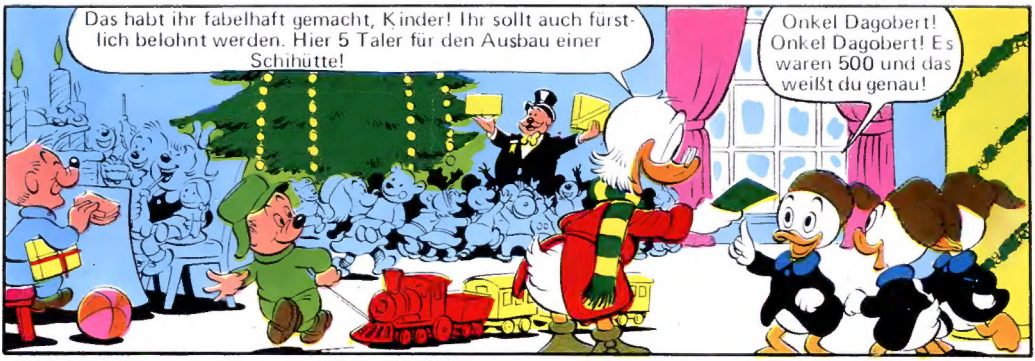
Aber der Baum? Wo ist der Weihnachtsbaum?

Kommt schon! Kommt schon!
Ja, das seh' ich! Aber nur noch eine halbe Stunde! Den Baum schmücken, die Geschenke aufbauen... mir schwindelt!

Nur noch eine Minute!
Genügt vollkommen!

30... 40... 50...

Sechzig!
JUHUUU!

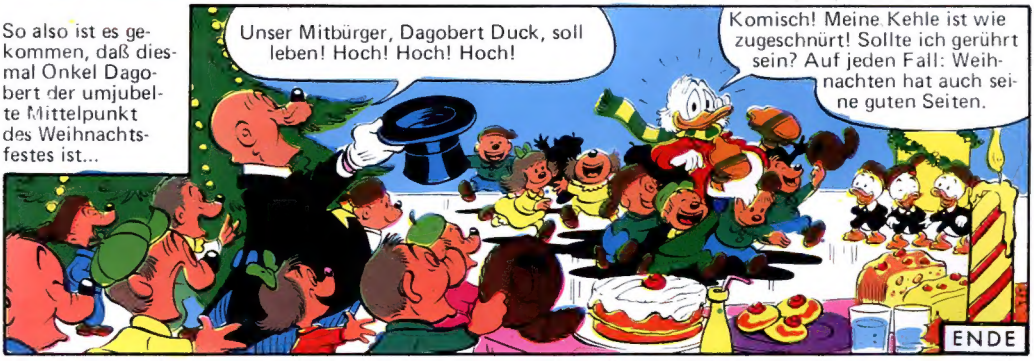

Das habt ihr fabelhaft gemacht, Kinder! Ihr sollt auch fürstlich belohnt werden. Hier 5 Taler für den Ausbau einer Schihütte!
Onkel Dagobert! Onkel Dagobert! Es waren 500 und das weißt du genau!

Außerdem wollen wir auch 2000 Taler für die neue Jugend-Eisbahn abkassieren.
Und 1000 Taler für den Tierschutzverein!
Entweder greifst du jetzt beherzt in den Beutel, oder wir nehmen die Geschenke und Plätzchen und alles wieder mit.
Das... das ist ja die reinste Erpressung!

Bei dir geht es nicht anders. Außerdem hast du versprochen, daß du uns jeden Wunsch erfüllst.
Achz! Ihr habt mich geschafft! Weihnachten ist keine angenehme Jahreszeit. Wirklich nicht!

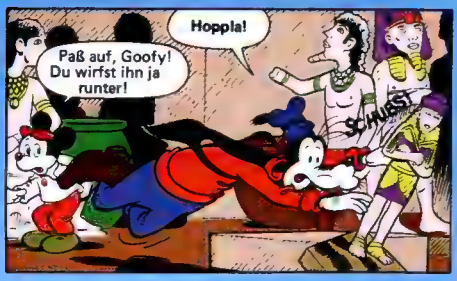
Halt, tut mir nichts! Wollt ihr mich überrennen?

Hilfe!


So also ist es gekommen, daß diesmal Onkel Dagobert der umjubelte Mittelpunkt des Weihnachtsfestes ist...
Unser Mitbürger, Dagobert Duck, soll leben! Hoch! Hoch! Hoch!
Komisch! Meine Kehle ist wie zugeschnürt! Sollte ich gerührt sein? Auf jeden Fall: Weihnachten hat auch seine guten Seiten.
ENDE

Der geheimnisvolle falsche Pharao

In einem Antiquitätenladen wurde eine Pharao-Figur angeblich gestohlen. Dann aber machen Micky und Goofy hinter der Geheimtür auf dem Dachboden eine sensationelle Entdeckung. Doch nun scheint es, als würden sie selbst entdeckt und säßen ganz bös in der Falle...



© Walt Disney Productions

Und Dagobert Duck hat sich verwegen auf eine 10-Millionen-Wette eingelassen. Da erscheint Gundel Gaukeley auf der Bildfläche, um ihn ganz gehörig hereinzulegen...

Diese und andere spannende Geschichten bringt Euch die neueste MICKYVISION.

MICKYVISION Nr. 12
Ab 7. Dezember überall wo es Zeitschriften gibt!

Walt Disney's

MICKY MAUS

Die Piratenbucht

Na, viel los ist aber nicht hier dieses Jahr.
Vielleicht machen die Leute keine Ferien mehr. Wer weiß!
ZUR PIRATENKLAU
ZIMMER FREI
113
Hallo, Micky! Goofy! Schön, daß ihr da seid.

Was ist los, Piet? Habt ihr keine Touristen dieses Jahr?
Die sind alle in dem neuen Ferienklub, den sie an der Kuste gebaut haben. Bei uns ist es wie ausgestorben.

Soll ich euch gleich eure Zimmer zeigen?
Später, Piet! Ich tät mir erst gern ein bißchen die Füße vertreten.
Haltet den Dieb! Haltet ihn!

Dieb! Was fur ein Dieb?
Kümmer dich nicht drum Das war nur Bruno! Willst du nicht ein Stück mit uns gehen?

Könnte ich! Ihr seid sowieso die einzigen Gäste.
Ihr müßtet eine Touristenattraktion haben! Warum heißt dein Lokal eigentlich Piratenklause?

Fruher war Finsterwalde ein Schmuggler- und Piratennest. Hier in der Nahe sollen sie ihre Beute versteckt haben.
Das wär' doch schon was!

Schon möglich, Micky! Nur bis heute ist kein einziges Piratenversteck gefunden worden.
Schöner Tag! Gut zum Wandern! Schöner Tag! Gut zum Wandern!
Halt die Klappe!

Ihr entschuldigt mich! Ich hab' noch ein paar Dinge vorzubereiten. Bis spater!
Ja, bist spater, Piet!
Schöner Tag! Schoner Tag!
Bruno! Bleib hier! Nicht wegfliegen!
Bruno, flieg doch nicht weg!
Ich hatt' ehrlich nichts dage-gen.
Meine Güte! Was macht denn Goofy jetzt! Das ist doch viel zu gefährlich!
Vorsicht, Micky!
RUMPEL!
POLTER!
KRACH!
Achz! Das war knapp! Hätt' leicht schiefgehen kön-nen.

Hilfe, Micky! Ich falle!
Halt dich fest! Ich komme!
Nimm meine Hand! Hier!
Zieh dich hoch! Ich halt' dich fest.
Ogottogottogott! Beinah hätt' mein letztes Stündchen geschlagen.
Sieh mal, Goofy! Ein Felsspalt oder so was!
Bruno ist bestimmt da reingeflogen. Ich muß ihn holen.
Konnte ein Entluftungsschacht einer alten Mine sein.
Womöglich ist da Gold und Silber drin. Dann wären wir reich!
Guck mal da, Micky!
Glaub' ich nicht. Und wenn, ist sie ausgebeutet!

Eine Piratenhöhle! Und so viele Schätze!
Hier also haben sie ihre Beute versteckt.
Das Zeug ist ein Vermögen wert. Allein die Antiquitäten!
Und deshalb reißen wir uns das unter den Nagel. Pfoten hoch!
Kater Karlo! Aber wie kommst du hierher?
Wir sind euch gefolgt. Haben uns gleich gedacht, daß ihr was vorhabt.
Den Erdrutsch habt ihr gut hingekriegt, ihr Schnüffler! Die Höhle hatten wir sonst nie entdeckt.
Ihr habt uns ein schönes Stuck Arbeit abgenommen.
Bis man euch hier findet, sind wir langst über alle Berge.
Hoho!
Ihr kommt hier nicht raus!
Nichts leichter als das, Kleiner!
Das Spiel ist aus, Jungs! Laßt die Waffen fallen, und hübsch mit dem Gesicht zur Wand aufstellen!
?!

Klasse-Comics von der ersten bis zur letzten Seite!

Jetzt im neuen Walt Disneys GOOFY

Diesmal im Nostalgoofy: Donald Duck vom

SPIELTEUFEL besessen!

Um jeden Preis will er das Glück herausfordern. Doch gegen einen Glückspilz wie Vetter Gustav in der Lotterie gewinnen zu wollen, ist selbst mit raffinierten Tricks so gut wie aussichtslos. – Doch Donald gibt nicht auf...

Durch nächtlichen Spuk um ihr Haus versetzt Goofy Klarabella in Angst und Schrecken. Auch in den anderen Geschichten stellt er wieder allerlei Verrücktheiten an...

Und natürlich wieder mit

GOOFYS AKTIONS-SEITE

Bei Goofys fröhlichem Ratespiel gibt's folgende Preise zu gewinnen:

11 Electronic-Flipper Handlich im Format! Überall dabei!

... und als Supergoof-Super-Sonderpreis: **1 original Groß-Flipper!!** Für 4 Spieler. Elektrischer Ballauswurf, Bonuszählwerk, Schlagturm und 2 rasante Flipperfinger sorgen für schnellstes Spiel!

Goofy 12/82 jetzt überall wo's Zeitschriften gibt

Aber das ist doch...
Pscht! Das hat er noch vom Zirkus. Da haben sie immer Räuber und Gendarm gespielt
Sehr gut gemacht, Inspektor Bruno!
Guter alter Bruno!
Wir wußten, Sie wurden in der Nähe sein.
Hier, Goofy! Schneid deine Fesseln durch. Ich hol' die Pistolen, bevor die was merken.
Lauf und hol die Polizei, Goofy! Ich halt' sie solange in Schach.
Aber... wo ist der Inspektor?
Da fliegt er!
Verhaften Sie die Kerle!
Ein... ein Vogel!
Hilfe kommt schnell...
POLIZEI
Das muß der Eingang zur Höhle sein.
Noch nie gesehen! Muß verschüttet gewesen sein.

Durch einen Erdrutsch verschuttet und jetzt wieder freigelegt. Unglaublich!
Ich bin der Burgermeister von Finsterwalde. Ich weiß gar nicht, wie ich Ihnen danken soll für diese Touristenattraktion.
Wir können nichts dafur. Bedanken Sie sich bei Bruno!
Schoner Tag!
Es strömen die Haufen und die Massen...
Mutti, ich will zur Piratenhöhle.
Gleich, Liebling! Wir sind bald da!
Meine Gute! Das sind ja mehr als je zuvor.
PARKPLATZ
ZUR PIRATEN-HÖHLE
SOUVENIRS
Flüssig weitergehen! Erwachsene einen Taler, Kinder die Halfte!
Sogar Bruno gefällt der Rummel!
ZUR PIRATENKLAUSE
Hier ist ja ganz schön was los, Piet! Jetzt kannst du nicht mehr klagen.
Klagen kann ich nicht, aber ich hab' da ein Problem.
ZUR PIRATENKLAUSE
WIR SIND BELEGT!
Ich hab' mehr Gaste als Zimmer, und da dachte ich, ob ihr nicht in der Scheune schlafen könntet.
Wie?
ENDE

Schneemann Spiel

Heute im Spiel- und Bastelteil

Teil 2

Liebe Freunde!
Das Spielposter, das Ihr mit diesem Heft bekommt, war alles, was Euch noch gefehlt hat. Und jetzt könnt Ihr mit dem Schneemann-Spiel beginnen. Die 36 Schneemann-Teile aus dem letzten Heft habt Ihr hoffentlich gut aufgehoben.* Und bevor wir uns jetzt daran machen, Euch die Spielregeln zu erklären, noch eine kurze Bemerkung vorab: Fürs Schneemann-Spiel solltet Ihr mindestens zu dritt und höchstens zu fünft sein.

So wird das Schneemann-Spiel gespielt

Spielziel

Am Schluß die meisten Schneemänner zu haben!

Was ist ein Schneemann?

Ein ganzer Schneemann besteht aus 3 Teilen **in einer Farbe** – dem großen Unterteil, dem Mittelteil und dem Kopf.

Spielvorbereitung

Die 36 Schneemann-Teile – Köpfe, Mittel- und Unterteile – werden durcheinander gemischt und auf die 36 Felder des Spielplans gelegt. Die Unterteile kommen natürlich auf die großen, die Mittelteile auf die mittleren und die Köpfe auf die kleinen Felder.
Jeder Mitspieler bekommt eine Spielfigur (aus dem Mensch-Ärgere-Dich-Nicht-Spiel zum Beispiel). Er stellt diese Spielfigur auf ein beliebiges Feld des Spielplans.

Spielverlauf

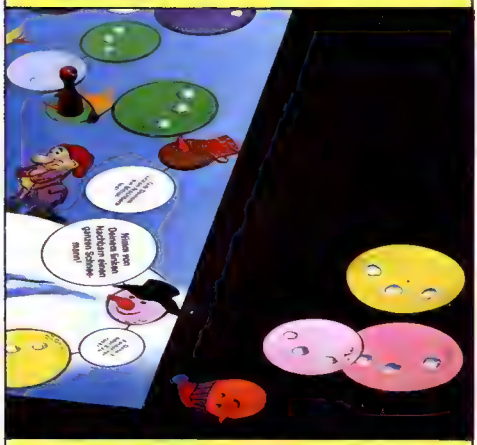
Es wird reihum gewürfelt und im Uhrzeigersinn gezogen. (Es gibt noch eine pfiffigere aber auch etwas schwierigere Art zu ziehen, bei der man keinen Würfel braucht. Die erklären wir Euch im Kasten mit der Überschrift „Spielvariante für Profis".)
Wer auf ein Feld kommt, auf dem ein Schneemann-Teil liegt, nimmt sich dieses Teil. Wer auf ein Feld kommt, auf dem kein Schneemann-Teil mehr liegt, führt die Anweisung aus, die auf dem Feld steht.
Kann eine Anweisung nicht ausgeführt werden, passiert nichts. Beispiel: Ein Spieler kommt auf das Feld „Gib Deinem linken Nachbarn einen ganzen Schneemann". Er hat aber gar keinen ganzen Schneemann. Dann geschieht nichts, und der nächste Spieler kommt dran.
Wichtig: Ganze Schneemänner dürfen nicht mehr auseinandergerissen werden. Beispiel: Ein Spieler kommt auf das Feld „Nimm von Deinem rechten Nachbarn einen Kopf". Der rechte Nachbar hat aber nur drei Unterteile und einen ganzen Schneemann. Er braucht dann den Kopf vom ganzen Schneemann nicht herzugeben. Es geschieht nichts, und der nächste Spieler kommt dran.

Spielende

Das Spiel ist zuende, wenn es keine einzelnen Schneemann-Teile mehr gibt, sondern nur noch ganze Schneemänner. Wer dann die meisten Schneemänner hat, ist Sieger.

Spielvariante für Profis

Wer nicht würfeln will, kann folgende pfiffige Variante spielen.
Wieviele Felder man ziehen darf, hängt dann davon ab, von welchem Feld man loszieht **und** wieviele Schneemann-Teile man hat.-
Von einem kleinen Feld aus darf man ein Feld weit ziehen, von einem mittleren zwei Felder weit und von einem großen drei Felder weit.
Zu dieser Zahl – eins, zwei oder drei – wird die Anzahl der Schneemann-Teile, die man bereits hat, dazugezählt. Das Ergebnis ist die Anzahl der Felder, die man ziehen darf.



Ein Beispiel: Auf unserem Bild steht der rote Spieler auf einem kleinen Feld. Er darf also 1 Feld weit gehen. Der rote Spieler hat bereits 4 Schneemann-Teile (wir sehen sie neben dem Spielplan liegen). Zur 1 werden also 4 dazugezählt. 1 + 4 = 5. Der rote Spieler zieht im nächsten Zug also 5 Felder weit. (Er kommt damit auf das Feld mit dem rosa Kopf und hat so seinen ersten ganzen Schneemann gesammelt.)

© Walt Disney Productions

Im nächsten Heft bekommt Ihr das Kalender-Poster zum MICKY-MAUS-KALENDER 1983. Schaut Euch diesen fröhlichen Begleiter durchs nächste Jahr auf der Rückseite dieses Heftes schon einmal an!

*Wem eine wichtige Micky Maus in der Sammlung fehlt, der kann sie mit einer Zahlkarte (DM 2,10 + Gebühr) nachbestellen. Adresse: Ehapa Verlag/Postfach 1215/7000 Stuttgart 1/Konto: 8855-707

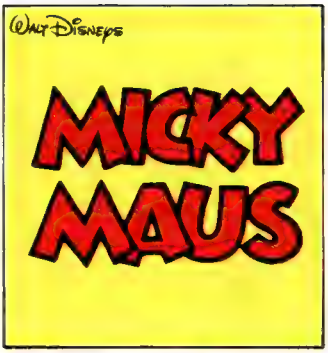
WALT DISNEY'S

STROLCHI

Ungewollt mutig

Ein regelrechter Spielkalender ist

zu Euch unterwegs...


Walt Disney's
MICKY MAUS

Hoffentlich sehen die Kinder mich nicht. Sonst ist die ganze Uberraschung im Eimer.
D 5874

Ich hab' mir ein neues Weihnachtsmannkostüm gekauft. Mal sehen ob es paßt.

Die Kinder werden mich nie erkennen.

Wo hab' ich nur den falschen Bart und die Mutze hingelegt?

Ich hätt' schworen können, sie waren eben noch da.

Na, Muck, wie seh' ich aus mit dem Bart?
Uralt würd' ich sagen. So wie Onkel Micky an Weihnachten.
Schluck!
ENDE

Abra, kadabra!

Jetzt neu – überall wo es Zeitschriften gibt:

Daniel Düsentriebs Rätsel-Shop Nr.40

Wen Merlin da gerade verzaubert hat, könnt Ihr ganz schnell herausfinden. Einfach die Zahlen 1 bis 60 durch Linien miteinander verbinden. Und wenn Ihr schon mal beim Aufklären seid, entdeckt Ihr vielleicht auch gleich, wohin Arthurs rechter Schuh verschwunden ist...
Dies ist nur eine von vielen tollen, abwechslungsreichen Aufgaben im neuesten Disney-Rätselheft.

Mitraten macht Spaß!

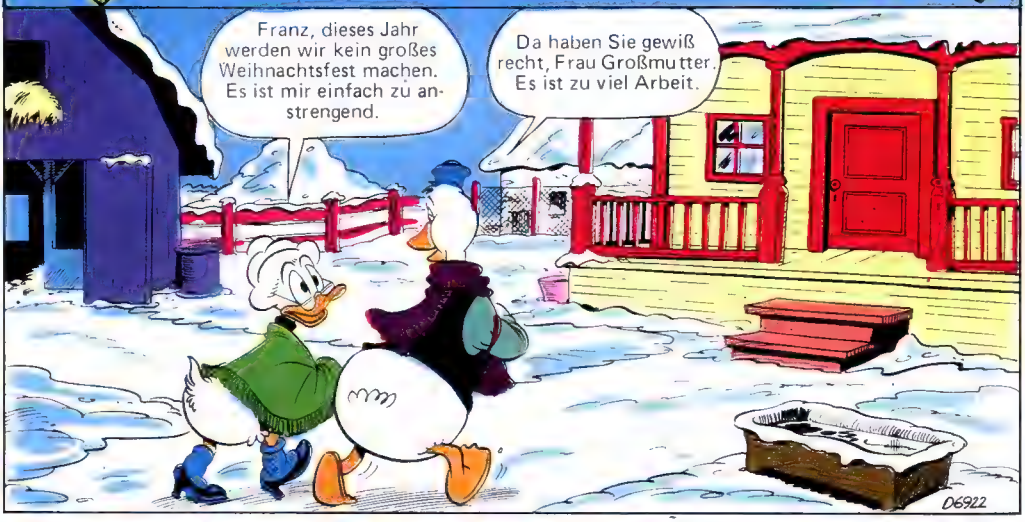
© Walt Disney Productions

Daniel Düsentriebs Rätsel-Shop Nr.40

Walt Disney's

OMA DUCK

Nach gutem altem Brauch



Freut Euch auf den Micky Maus

Kalender 1983 mit Goofy als Schatztaucher!

Ein regelrechter Spielkalender ist

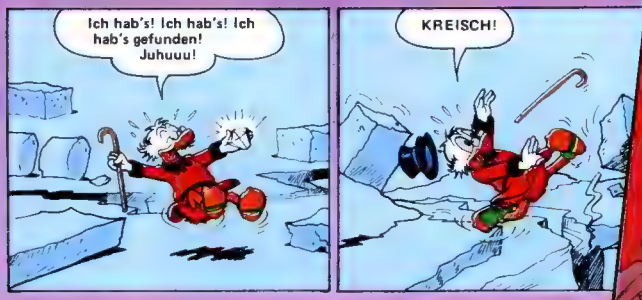
zu Euch unterwegs...

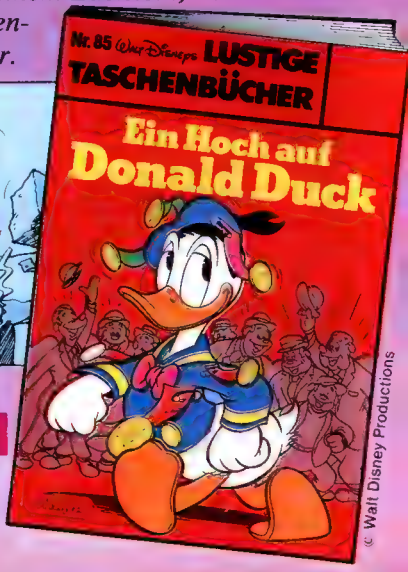
Viel später...
Wo nur wieder Franz steckt?
Im Hühnerhof ist er jedenfalls nicht.
Im Stall auch nicht.
Der Faulpelz steckt bestimmt wieder in der Scheune!
Franz, hör sofort auf, mit dem, was du tust. Zeit zum Essen!
Schnarch!
Ich hab' (Gähn!) nur nach dem Rechten gesehen, Frau Großmutter.
Das kennt man bei dir. So was machst du im Schlaf.
Ja, aber Sie wollten doch kein Festessen machen, weil es so anstrengend ist für Ihr Alter.
Das Weihnachtsessen für die Familie zu machen, ist nie zu anstrengend für Oma.
Was ihr wieder redet! Es hat sich halt einfach so ergeben.
ENDE

Gefangen im Zauberwald!

Eine berüchtigte Hexe treibt dort ihr Unwesen. Soeben hat sie Tick, Trick und Track in ihre Gewalt gebracht. Dann zieht ein Suchtrupp der Pfadfinder aus, seine Freunde zu retten. Auch er wird überlistet. Nun seht Ihr, wie Donald sein Glück versucht. Aber auch ihm scheint es nicht besser zu ergehen...

Außerdem: Onkel Dagobert auf der Suche nach einem Edelstein, der nichts als Unglück bringt, Donald als Super-Bogenschütze beim Robin-Hood-Verein und vieles mehr.





Walt Disneys

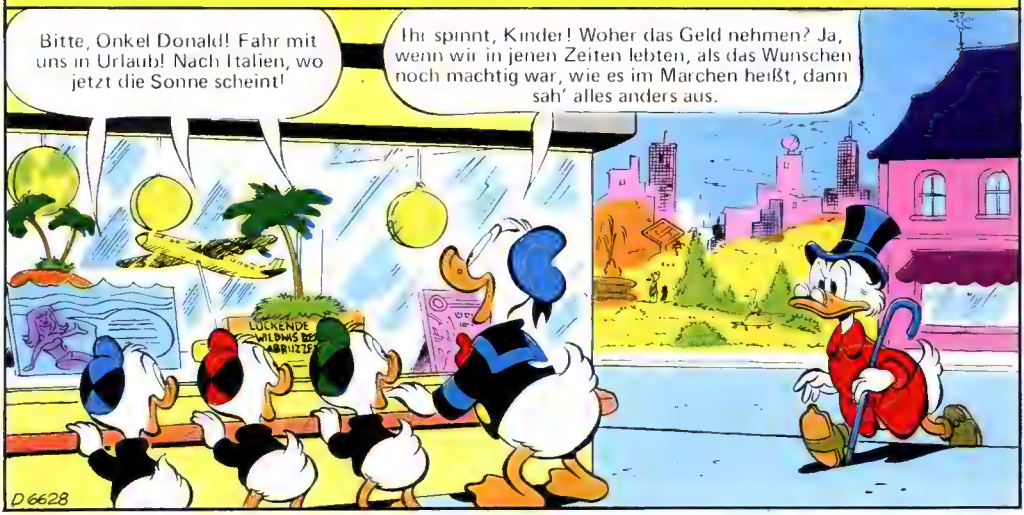
LUSTIGES TASCHENBUCH Nr. 85 – *das dicke Comicbuch mit den extralangen Geschichten!*

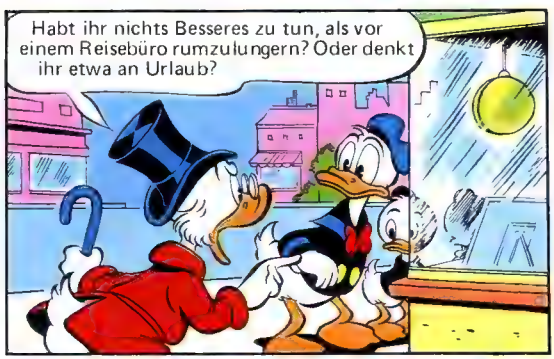
© Walt Disney Productions

Walt Disney's

ONKEL DAGOBERT

Der 12. Cäsarius





Freut Euch auf den Micky Maus

Kalender 1983 mit Goofy als Schatztaucher!

Ein regelrechter Spielkalender ist

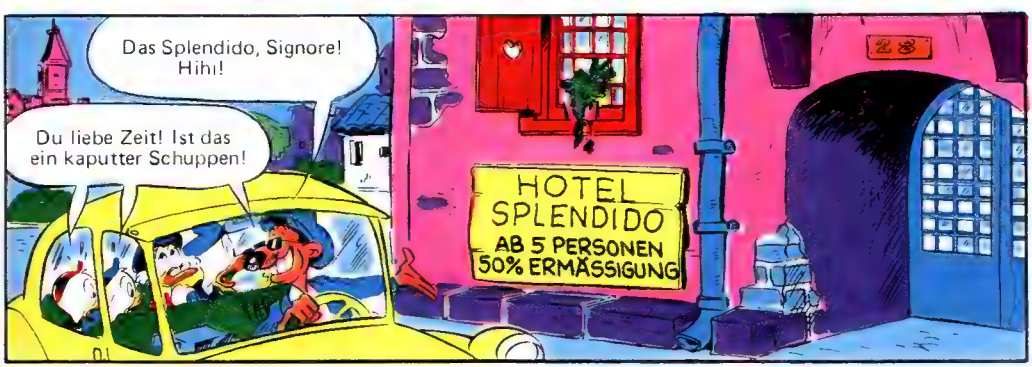
Italien, Land der Sehnsucht alter Nordlander...
Wir landen gleich in Perugenze. Eine mittelgroße Stadt am Fuße der Abruzzen! Noch weithin unbekannt!

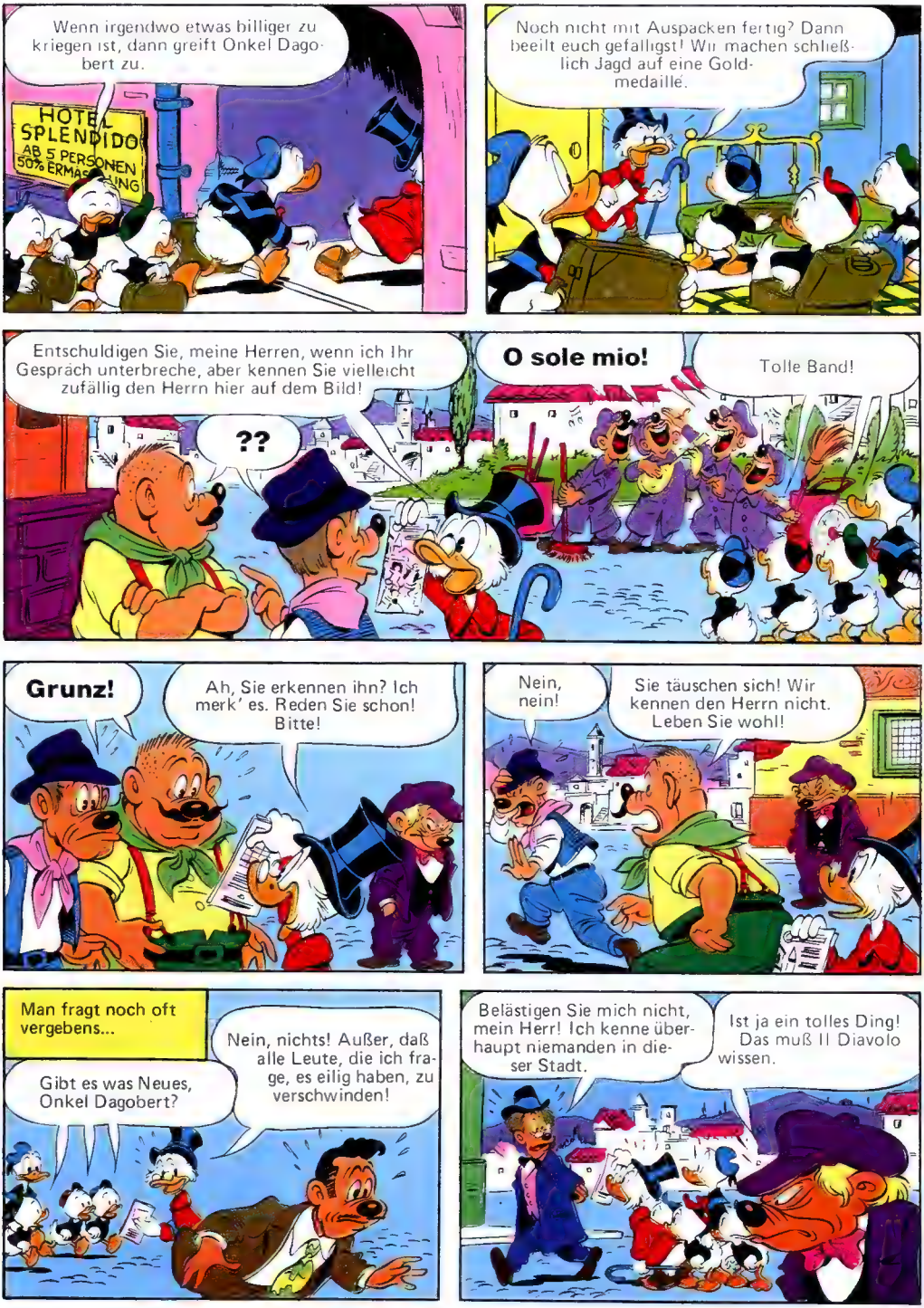
Ich wiederhole: wir machen hier keinen Urlaub. Ich habe euch nur mitgenommen, damit ihr mir helft den Mann mit dem 12. Cäsarius ausfindig zu machen.
FLUGHAFEN PERUGENZE
Ist doch klar, Onkel Dagobert!
ZOLL

Ich möchte die Angelegenheit schnell hinter mich bringen. Haltet also die Augen offen! Betrachtet jede männliche Person aufs Genauste. He, Taxi!
Taxi!!

Fahren Sie uns zum Hotel Splendido! Soll in der Altstadt liegen!
Si, si, Signore! Hotel Splendido! Kicher!

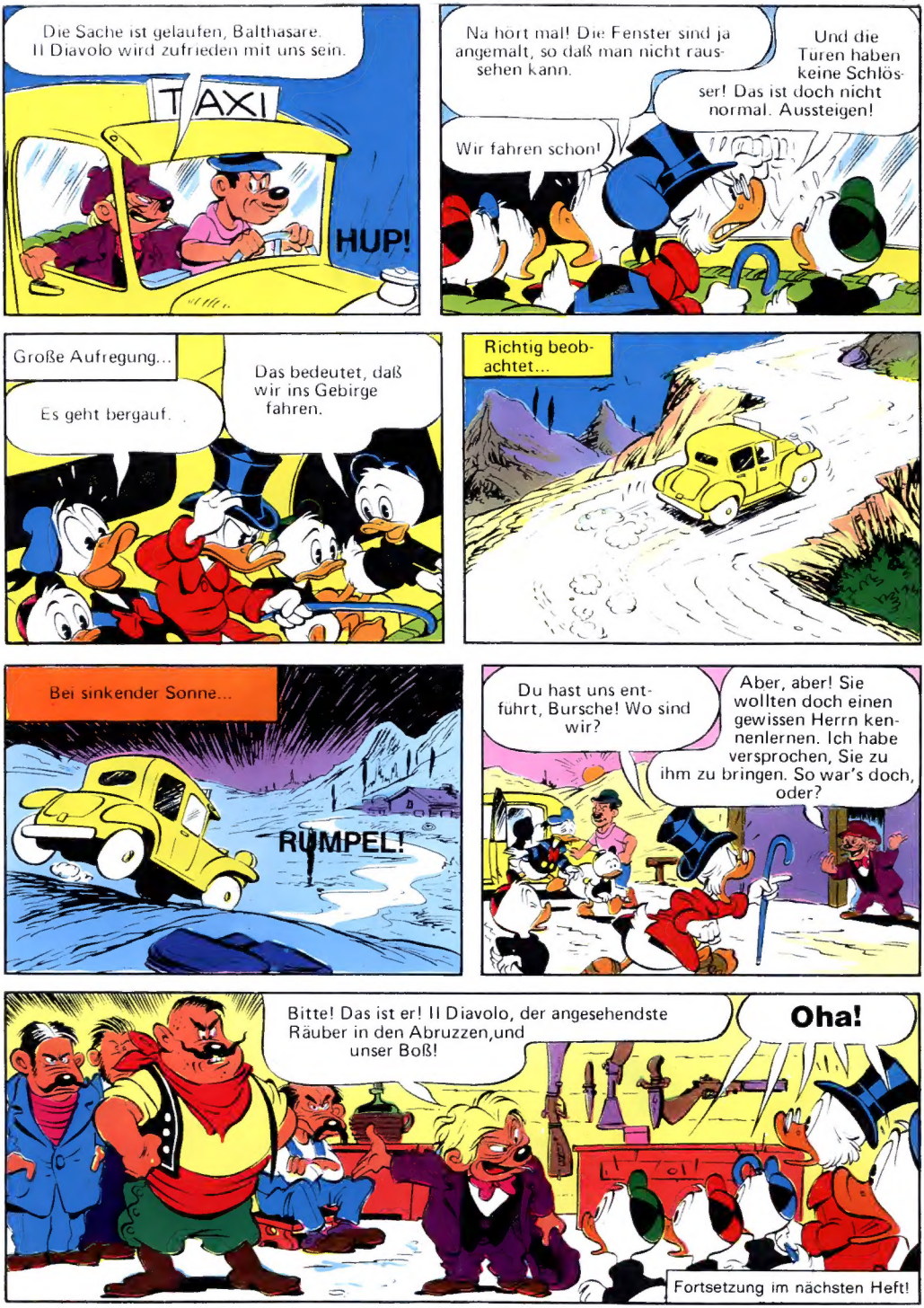
Kicher!
Warum kichert der Kerl? Das hat bestimmt was zu bedeuten.


Das Splendido, Signore! Hihi!
Du liebe Zeit! Ist das ein kaputter Schuppen!
HOTEL SPLENDIDO
AB 5 PERSONEN 50% ERMÄSSIGUNG



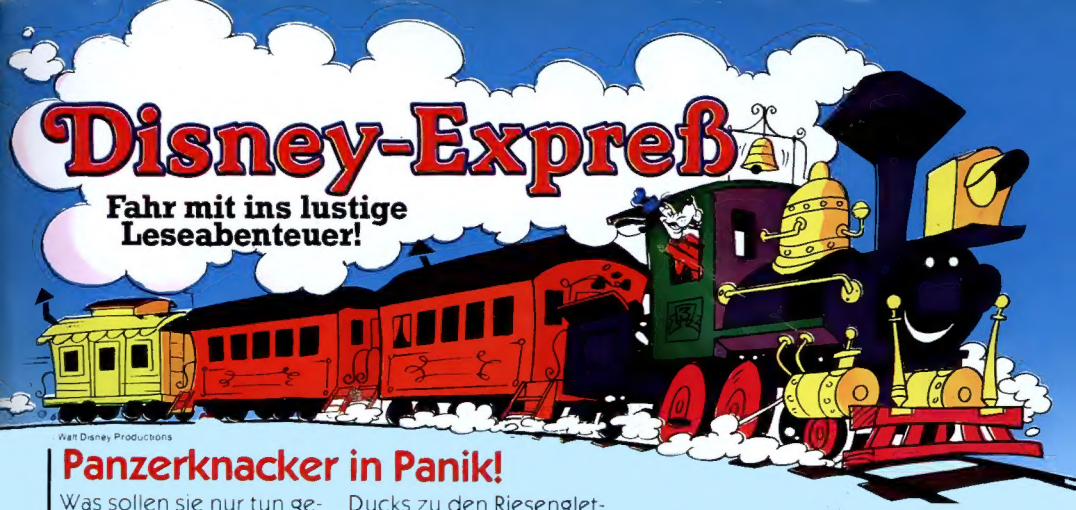
Freut Euch auf den Micky Maus

Kalender 1983 mit Goofy als Schatztaucher!


Die Sache ist gelaufen, Balthasare. Il Diavolo wird zufrieden mit uns sein.
TAXI
HUP!
Na hört mal! Die Fenster sind ja angemalt, so daß man nicht raussehen kann.
Und die Türen haben keine Schlösser! Das ist doch nicht normal. Aussteigen!
Wir fahren schon!
Große Aufregung...
Es geht bergauf.
Das bedeutet, daß wir ins Gebirge fahren.
Richtig beobachtet...
Bei sinkender Sonne...
RUMPEL!
Du hast uns entführt, Bursche! Wo sind wir?
Aber, aber! Sie wollten doch einen gewissen Herrn kennenlernen. Ich habe versprochen, Sie zu ihm zu bringen. So war's doch, oder?
Bitte! Das ist er! Il Diavolo, der angesehendste Räuber in den Abruzzen,und unser Boß!
Oha!
Fortsetzung im nächsten Heft!

Disney-Expreß

Fahr mit ins lustige Leseabenteuer!



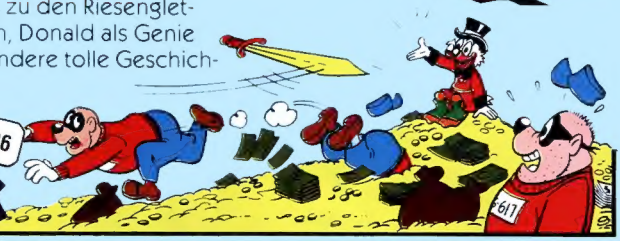
Walt Disney Productions

Panzerknacker in Panik!

Was sollen sie nur tun gegen dieses wild durch die Lüfte sausende Zauberschwert...?
Außerdem erlebt Ihr die aufregende Expedition der Ducks zu den Riesengletschern, Donald als Genie und andere tolle Geschichten.

Nr. 236

Walt Disneys **Donald Duck**



Wer gewinnt den original Flipper?

Außerdem gibt's noch 11 Electronic-Flipper als Preise. Wo? – Auf Goofys Aktions-Seite im neuesten GOOFY.
Wie immer mit klasse Donald- und Goofy-Comics.

Nr. 12

Walt Disneys **GOOFY**

Gelegenheit für Rätselfreunde!

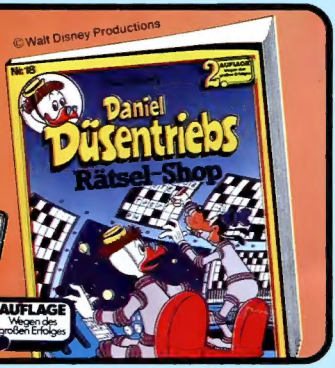
Hier ist wieder eines der neu erscheinenden duften Disney-Rätselhefte von früher.

Walt Disneys **Daniel Düsentriebs Rätsel-Shop**

Nr. 18

2. AUFLAGE Wegen des großen Erfolges

© Walt Disney Productions



Das Rätsel des Pharao

Hinter einer Geheimtür scheint sich ein Kriminalfall überraschend aufzuklären. Aber dann sitzen Detektiv Micky und sein Freund Goofy ganz plötzlich in der Falle...
Die mit dem klasse Aufkleber!

Micky vision

Nr. 12

Wieder echt spannend

Nicht nur „Das Geheimnis des Raben" wird Euch fesseln. Die anderen Geschichten sind ebenfalls eine Wucht.

Nr. 55

Walt Disneys **Donald Duck**

Das alles gibt's diese Woche bei Eurem Zeitschriftenhändler

Nächste Woche in Eurer Micky Maus

Dies wird ein regelrechter Spielkalender – ein Kalender wie ein Abenteuer!

MICKY MAUS KALENDER 1983

Wetten, Freunde, daß Ihr so einen Kalender in Eurem bisherigen Leben weder gesehen noch besessen habt? Aber dank Eurer MICKY MAUS wird dieser lebendige Kalender, auf dem sich echt was bewegt, jetzt Wirklichkeit. Mit dem nächsten Heft bekommt Ihr schon mal das bunte Kalenderposter mit Goofy als Schatztaucher.

Und so richtig spannend wird es, wenn dann die beweglichen Teile für Euren tollen Spielkalender kommen.

Donald erbt überraschend einen beachtlichen Geldbetrag und beschließt, damit ebenso reich zu werden wie sein Onkel Dagobert.

In seinem blinden Ehrgeiz läßt Donald sich dann allerdings auf recht gewagte Unternehmungen ein…

Außerdem erlebt Ihr in der nächsten MICKY MAUS Dagobert Ducks dramatische Auseinandersetzung mit einem berüchtigten Banditenhäuptling.

© Walt Disney Productions

Ab Freitag ist sie da - die neue Micky Maus!